UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 4296 / DR / Pendas / IV / 2026

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Anagram Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis	: **Dwy Putri Cahyati, Abd. Hamid Isa, Yulanti S. Mooduto**
Asal Institusi	: **Universitas Muhammadiyah Gorontalo**
Penerbitan	: **Volume 11 No. 2, Juni 2026**

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Awal Juni Tahun 2026.**
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 27 April 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ANAGRAM WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN SISWA KELAS VI SD NEGERI 9 TELAGA BIRU

JURNAL

Dwy Putri Cahyati
F01422016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
GORONTALO
2026

PENGESAHAN ARTIKEL JURNAL

Judul Penelitian	:	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Anagram Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru
Nama	:	Dwy Putri Cahyati
Nim	:	F01422016
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Di setujui pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M. Pd	Yulanti S. Mooduto, S.Pd.,M. Pd
NBM: 1150864	NIDN: 0916078502

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M. Pd	Yusraningsih H. Pongoliu, S. Pd, M. Pd
NBM : 1150864	NIDN : 0901068504

Abstract

This study aims to analyze the effect of Anagram Wordwall Learning Media on the Quranic Religious Education Skills of Sixth-Grade Students at SD Negeri 9 Telaga Biru. The research method used in this study was a quantitative quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The number of subjects was 33 sixth-grade students at SD Negeri 9 Telaga Biru. Data collection techniques included observation, pretests, posttests, and documentation. The results of the non-parametric test showed a significant difference between the results of the improvement in Quranic reading skills of the experimental and control classes. Therefore, the application of an angram wordwall learning media can influence the Quranic reading skills of sixth-grade students at SD Negeri 9 Telaga Biru. It is recommended that schools provide facilities and training for educators, particularly regarding the ability to use digital learning media such as anagram wordwalls for Islamic religious education subjects, or other easy-to-use tools, and motivate other educators, ensuring schools have professional and competitive educators.

Keywords: *Learning Media, Anagram Wordwalls, Reading, Qur'an*

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Anagram Wordwall* Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru

Dwy Putri Cahyati[1], Abd. Hamid Isa [2], Yulanti S. Mooduto [3]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Email:cahyati30dwyputri@gmail.com,hamid_isa@ung.id,yulantimooduto@umgo.ac.d

Abstract:

This study aims to analyze the effect of Anagram Wordwalls Learning Media on the Quranic Skills of sixth-Grade Students at SD Negeri 9 Telaga Biru. The research method used in this study was a quantitative quasi-eksperimental design with a nonequivalent Control Grup Design. The number of subject was 33 sixth-grade studen at SD Negeri 9 Telaga Biru. Data collection techniques included observation, Pretest, posttest, and documentation. The result of the non-parametric tes showed a significant difference between the result of the improvement in Quranic reading skills of the expeimental and control classes. Therefore, the aplication of an Anagram Wordwalls learning media can influence the Quranic reading skills of sixth-grade students at SD Negeri 9 Telaga Biru. It is recommended that scool provide facilities and training for educators, particularly regarding the ability to use digital learning.

Keywords: Learning Media, Anagram Wordwalls, Reading, Quran

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Media Pembelajaran *Anagram Wordwall* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Jumlah subjek penelitian 33 siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru. Teknik pengumpulan data instrumen observasi, pretes dan postes serta dokumentasi. Hasil penelitian melalui analisis data uji Non Parametrik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, sehingga penerapan media pembelajaran *Anagram wordwall* dapat mempengaruhi kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VI di SD Negeri 9 Telaga Biru. Direkomendasikan agar sekolah dapat memberikan fasilitas dan pelatihan untuk para pendidik terutama mengenai Kemampuan menggunakan media pembelajaran digital.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Anagram Wordwall*, Membaca, Al-Qur'an

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam dimensi afektif dan spiritual. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang posisi strategis dalam membangun literasi religius siswa, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an sebagai kompetensi dasar yang harus dikuasai sejak dini. Namun demikian, realitas empiris menunjukkan bahwa tingkat literasi Al-Qur'an di Indonesia masih berada pada kategori yang mengkhawatirkan, yang mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan dan implementasi pembelajaran di lapangan.

Dari perspektif pedagogis, kemampuan membaca Al-Qur'an tidak hanya berkaitan dengan pengenalan huruf dan pelafalan, tetapi juga melibatkan aspek kompleks seperti penguasaan tajwid, makharijul huruf, serta kelancaran membaca (fluency). Proses ini menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya repetitif, tetapi juga interaktif dan bermakna. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran membaca Al-Qur'an masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah, sehingga kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Mayer, 2009; Clark & Mayer, 2016).

Lebih lanjut, rendahnya kemampuan membaca Al-Qur'an tidak dapat dilepaskan dari rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan (engagement) merupakan salah satu determinan utama keberhasilan belajar, yang secara signifikan dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan media yang digunakan (Fredricks et al., 2004; Ryan & Deci, 2020). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif menjadi salah satu faktor penghambat optimalisasi proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul berbagai inovasi dalam media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah media berbasis game digital. Pendekatan game-based learning telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran (Plass et al., 2015; Wouters et al., 2013). Selain itu, konsep gamification dalam pendidikan juga menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan seperti tantangan,

skor, dan interaktivitas dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Dalam kerangka ini, Wordwall sebagai platform pembelajaran digital menawarkan berbagai fitur interaktif, salah satunya adalah anagram, yang memungkinkan siswa menyusun kata atau kalimat secara dinamis. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Dari perspektif multimedia learning theory, integrasi antara teks, audio, dan visual dalam Wordwall dapat meningkatkan pemrosesan informasi melalui dual-channel processing, sehingga memperkuat pemahaman siswa (Mayer, 2009).

Selain itu, pendekatan experiential learning menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan lebih efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam (Kolb, 1984). Dalam konteks pembelajaran membaca Al-Qur'an, penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional.

Namun demikian, meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar (Hake, 1998; Slavin, 2018), kajian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media anagram berbasis Wordwall terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, tanpa mengkaji secara mendalam aspek literasi religius, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an yang memiliki karakteristik unik.

Lebih jauh lagi, terdapat kecenderungan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran belum sepenuhnya mempertimbangkan keseimbangan antara teknologi dan interaksi pedagogis. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa efektivitas teknologi pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang tepat (Clark & Mayer, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian yang signifikan, yaitu kurangnya kajian empiris yang mengintegrasikan media pembelajaran digital berbasis anagram dengan pembelajaran membaca Al-Qur'an secara spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran anagram berbasis

Wordwall terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa sekolah dasar.

Secara konseptual, penelitian ini menawarkan kontribusi baru melalui integrasi pendekatan game-based learning, multimedia learning, dan experiential learning dalam konteks pembelajaran literasi Al-Qur'an. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memperkaya kajian teoretis dalam bidang pendidikan agama berbasis teknologi.

Metode Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe nonequivalent control group design. Desain ini dipilih karena subjek penelitian tidak dapat ditentukan secara acak.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru yang berjumlah 33 siswa. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (17 siswa) dan kelas kontrol (16 siswa).

Teknik pengumpulan data meliputi:

a. Observasi
b. Tes lisan (pretest dan posttest)
c. Dokumentasi

Instrumen penelitian divalidasi melalui expert judgment. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap:

1. Uji normalitas (Shapiro-Wilk)
2. Uji homogenitas (Levene's Test)
3. Uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test

Kriteria pengambilan keputusan:

a. Jika $p < 0,05 \rightarrow$ signifikan
b. Jika $p > 0,05 \rightarrow$ tidak signifikan

Hasil

Perbandingan Nilai

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	12,05	16,82
Kontrol	12,31	15,37

Uji Hipotesis

Mann-Whitney: $p = 0,025$ ($< 0,05$) $\rightarrow$ signifikan

N-Gain

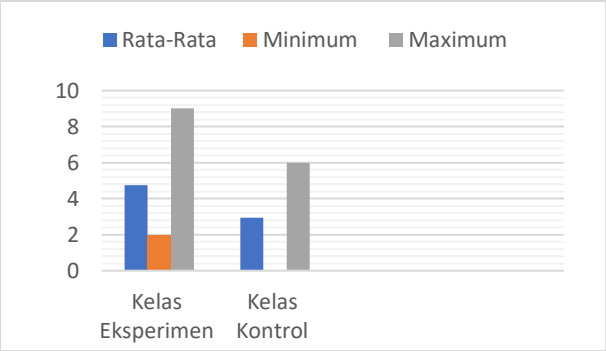
Eksperimen: 0,435 (sedang)

Kontrol: 0,286 (rendah)

Effect Size

$d = 0,44$ (sedang)

Gambar 1. Diagram Batang Hasil Peningkatan



Dari data diagram batang diperoleh bahwa hasil peningkatan pada kelas Eksperimen labih tinggi dibandingkan dengan hasil peningkatan pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh peningkatan nilai maximum 9 poin dan minimum 2 poin, sedangkan kelas kontrol memperoleh peningkatan dengan nilai maximum 6 poin dan nilai minimum 0 poin atau tidak meningkat. Dari hasil perbedaan peningkatan tersebut maka dapat dikatakan media pembelajaran anagram memberikan pengaruh terhadap hasil nilai kemampuan membaca Al-Qur'an Siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran anagram berbasis Wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Namun demikian, peningkatan ini tidak hanya dapat dijelaskan melalui perbedaan statistik semata, melainkan perlu dianalisis melalui pendekatan teoritis yang lebih komprehensif.

Secara konseptual, efektivitas media Wordwall dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio secara simultan (Mayer, 2009). Dalam konteks penelitian ini, integrasi teks ayat, audio pelafalan, dan aktivitas penyusunan anagram memberikan stimulasi kognitif ganda yang memperkuat proses encoding informasi dalam memori siswa.

Lebih lanjut, dari perspektif game-based learning, penggunaan elemen permainan seperti anagram dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa (Plass et al., 2015). Aktivitas menyusun kata atau potongan ayat tidak hanya melibatkan aspek kognitif dasar, tetapi juga mendorong proses berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis. Hal

ini sejalan dengan temuan Deterding et al. (2011) bahwa elemen gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

Selain itu, peningkatan kemampuan membaca juga dapat dijelaskan melalui pendekatan experiential learning, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif (Kolb, 1984). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi secara aktif menyusun, mendengar, dan memverifikasi bacaan mereka.

Namun demikian, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya keterbatasan. Ketergantungan siswa terhadap audio dalam Wordwall berpotensi mengurangi fokus terhadap aspek tajwid. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran guru dalam memberikan umpan balik langsung terhadap pelafalan siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Clark & Mayer (2016) yang menekankan bahwa teknologi pembelajaran harus didukung oleh intervensi pedagogis yang tepat.

Dengan demikian, media anagram Wordwall lebih tepat diposisikan sebagai *pedagogical enhancer* daripada sebagai pengganti pembelajaran konvensional. Integrasi antara media digital dan interaksi langsung guru menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca Al-Qur'an.

Kesimpulan

Media pembelajaran anagram berbasis Wordwall terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Namun demikian, penggunaan media digital perlu diimbangi dengan peran aktif guru dalam membimbing dan mengoreksi bacaan siswa, terutama dalam aspek tajwid. Oleh karena itu, integrasi antara media digital dan pembelajaran langsung menjadi pendekatan yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literature review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8*(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley. https://doi.org/10.1002/9781119239086

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology, 61*, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept. *Review of Educational Research, 74*(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics, 66*(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Icha Resita Ningtyas, F., Syafri, S., & Wahyuni, B. D. (2022). Hubungan kemampuan membaca Al-Qur'an dan minat belajar. *Jurnal Pendidikan MIPA, 12*(3), 672–681. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.640

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Wiley.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Ma'arif, M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall. *Jurnal Pendidikan*, 10, 1152–1158.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Nisrina, P., Suresman, E., & Parhan, M. (2025). Revitalisasi pembelajaran PAI melalui Wordwall. *Jurnal Pendidikan*, 8, 6009–6014.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist, 50*(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Pribadiyanto, E. E. (2022). Penerapan metode tilawati. *Gunung Djati Conference Series*, 10, 338–350.

Purba, M. Y., & Negeri, U. S. D. (2024). Strategi pembelajaran PAI dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 134–141.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic motivation and self-determination theory. *Contemporary Educational Psychology, 61*, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Saleh, & Syahruddin. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

Sihotang, H. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. UKI Press.

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal QOSIM, 1*(1), 13–23. https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49

Tanjung, A. (2022). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar. *Edu Global, 3*(1), 1–10. https://doi.org/10.56874/eduglobal.v3i1.839

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. (2013). Meta-analysis of serious games. *Journal of Educational Psychology, 105*(2), 249–265. https://doi.org/10.1037/a0031311